超魔界村

徹底攻略読本

The スーパーファミコン
10月18日号特別付録

オープニング・ストーリー

アーサーは渾身(こんしん)の力をこめてサイコキャノンを撃ち放った。その一撃は魔王ルシファーの頭を砕(くだ)き、その傷口から魔王が取り込んでいた人々の魂が吹き出された。村人、兵士、そしてプリンセスの魂も解放された……。

ルシファーは紅蓮(ぐれん)の炎のなかで消滅しようとしていた。だか消滅する直前、炎のなかから断末魔の声がした。「私は死ぬのではない。地に下るだけだ。そして三度よみがえり、この地に君臨(くんりん)してやる…！」

ルシファーの体から解放されたプリンセスは、言葉をつまらせながら言った。

「来てくれたのですね」

アーサーは、そんなプリンセスをただ強く抱きしめた。しかし、アーサーの心のなかには、ルシファーの最後の言葉がこだましていた。

ルシファーはきっと帰ってくる。その日のために"最強の武器"を探さなくてはならない……。

それから4年の月日が流れた。人々が城の完工式に浮かれているなか、城を見つめる不気味な影があった。

魔物がプリンセスを狙(ねら)っていることを知ったアーサーは、息も絶え絶えに城に向かっていた。しかし遅かった。プリンセスを脇にかかえた魔物は、暗黒のなかへ消えていった。

目次

基本データ編 —— 3

マップ編

ステージ1 —— 6

ステージ2 —— 10

ステージ3 —— 14

ステージ4 —— 18

ステージ5 —— 22

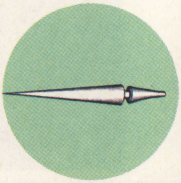
ステージ6 —— 26

ステージ7 —— 27

ステージ8 —— 28

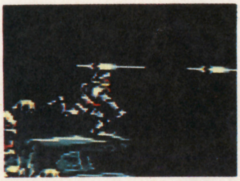
基本データ編

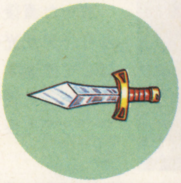
武器
魔法の徹底解説



ヤリ

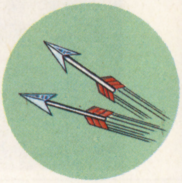
アーサーが標準装備している。ただ一直線に飛んでいき、連射はできない。可もなく不可もない武器だ。





ナイフ

ヤリ同様、一直線に前方に飛んでいく。スピードは劣るが3発まで連射が可能。かなり便利な武器だ。

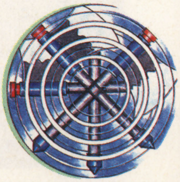


ボウガン

斜め上に2発の矢を同時に飛ばせる。上から攻めてくる敵には有効だが、破壊力はイマイチ。

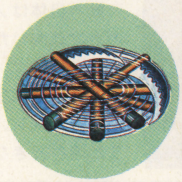
たいまつ

落下後に小さな爆発を起こしながら地面を移動する。場所によっては有効だが、初級者が使いこなすのは困難。

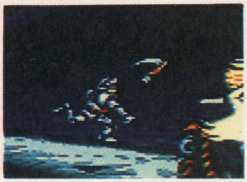


オノ

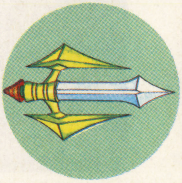
大きな円を描きながら直進する。通常の武器より広範囲の敵にダメージを与えられる。連射はできない。



カマ



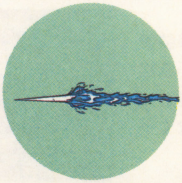
ヤリやナイフ同様、前方に飛んでいく。地面に沿って飛ばすことも可能。連射はできないが、かなり便利。



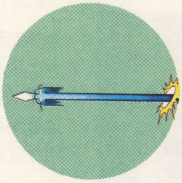
クロスソード

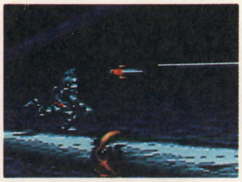
一度真上に飛び、戻ってきてから前方に飛び、ふたたび手元に戻ってくる。真上からの攻撃には絶大の威力。

青銅の鎧を取って武器がパワーアップすると

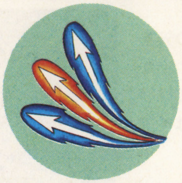


ヤリがパワーアップすると焔のヤリになる。ただ一直線に飛ぶだけで連射もできないが、攻撃力が格段にアップする。



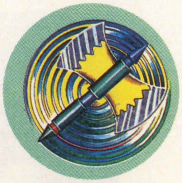


放った直後に光球となり、刃が光の尾を伸ばして直進する。連射も可能で貫通能力もあり、とても便利な武器だ。

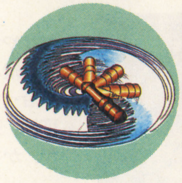


ボウガンのパワーアップ版、追撃のボウガン。同時に3発の矢が発射され、敵をどこまでも追撃する。連射はできない。

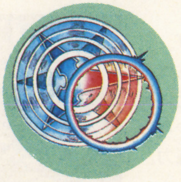
落下後の動きはたいまつと同じだが、破壊力がかなりアップしている。ただし、敵に接近しないと攻撃が届かないので注意。



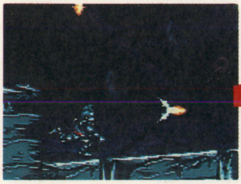
投げたあといったん上に飛び、それから前方に直進する。攻撃力は高いが、目の前の敵を攻撃できないのが難点。



動き自体はノーマルのカマと同じだが、その威力は絶大。真空状態になるほどの回転で、敵を切り刻む。これもまた連射できない。

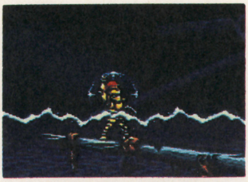


これも動きはノーマルのクロスソードと同じだが、格段に破壊力がアップ。光輪を発しながら敵を貫通するその威力は寒気さえ……。



黄金の鎧を取って魔法が使えるようになると

雷

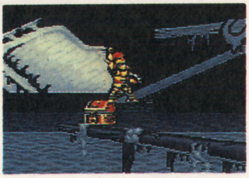


アーサーが落雷を受け、そのパワーを充電して一気に左右に放出する魔法。それはありとあらゆるものを貫通してダメージを与える。

火竜

一種の召喚魔法を使用して火の竜を呼び出す。火竜は出現したあとただ飛び去っていくだけだが、その途中にいるすべての敵にダメージを与える。

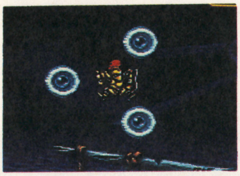
探索



その画面内にあるすべての宝箱を出現させることができる魔法。ただ、すでに黄金の鎧を装備しているのだから、宝箱を出現させる意味は、あまりない。

盾

プレイヤーのまわりに３つの魔法珠を出現させ、回転させる。魔法珠はすべての敵にダメージを与え、敵の弾も消し去る。持続時間はかなり長い。

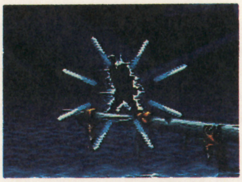


竜巻

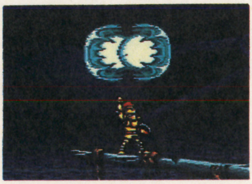
大地の精霊の力を借りて小型の竜巻を発生させる魔法。竜巻は同時にふたつ発生し、触れるものすべてにダメージを与えながら左右に分かれて飛んでいく。

雷光

貫通のオノに秘められた力を魔法に転化して、四方八方に光の矢を放つ。アーサーの近くにいる敵を一気に消滅させることが可能だ。これも威力は絶大なのだ。



大爆発

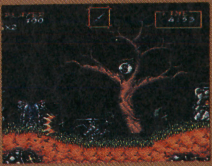


アーサーの真上で大爆発（ニュークリア）を発生させ、付近一帯の敵にダメージを与える魔法。数ある魔法のなかでも破壊力は一番ありそうだ。

おまけコラム

使いやすい武器と使いにくい武器

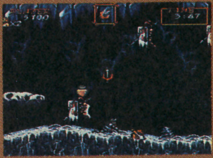
初心者が一番使いやすい武器はナイフとカマだ。どちらも前方に飛んでいく武器で、パワーアップしても軌道が変わらないのが使いやすさの決め手。ただし魔法はどちらもイマイチだ。



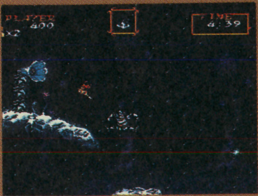
標準装備のヤリはやはり標準的な武器だ。

また、ステージ５、６、７などはボウガンが便利。上を攻撃できることが最大の長所だ。これまた魔法がイマイチだが……。

クロスソード、オノはクセが強いので、使いこなすのは大変。また、たいまつはかなり不便だ。ただし、これらは魔法が強力なので、黄金の鎧を装備するまで耐えれば利用価値は十分。



クロスソードは慣れるまでが大変。

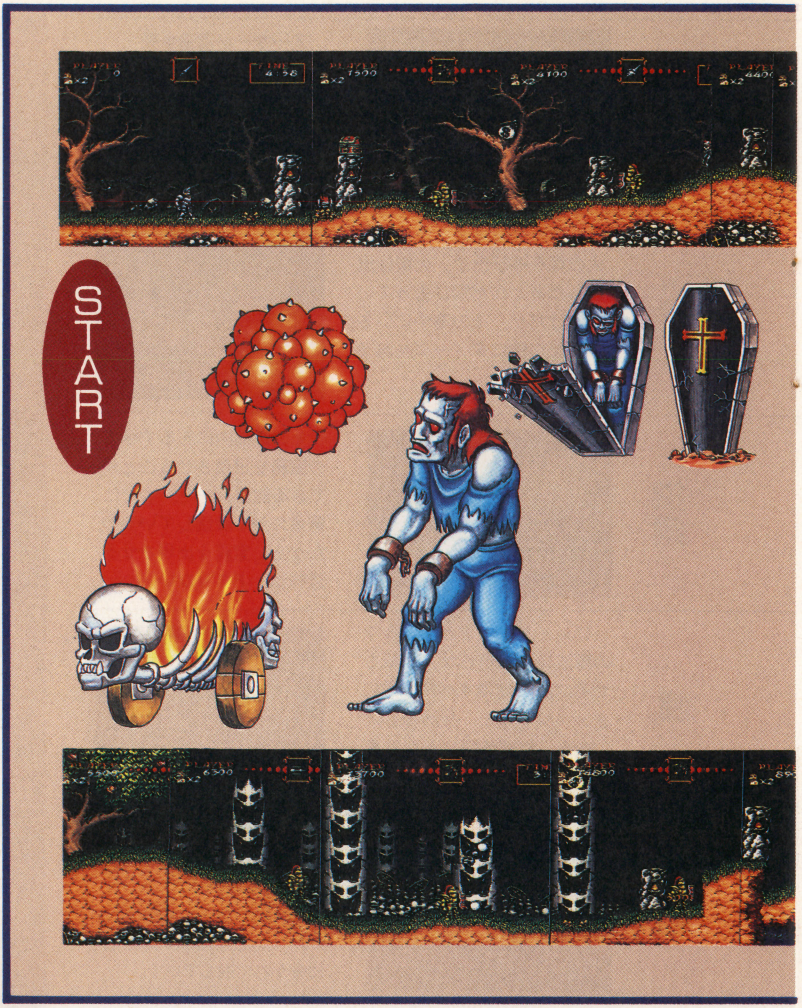


たいまつだけで全ステージをクリアできたらゲームの天才かも？

マップ編

ステージ 1

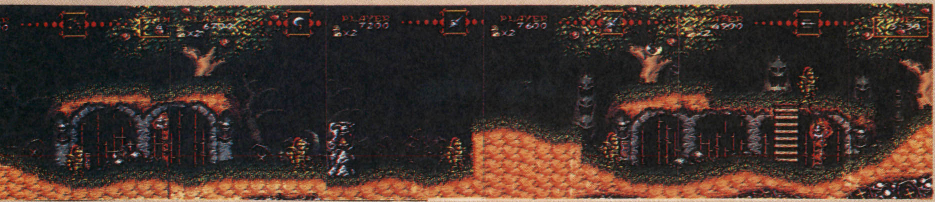
夜の墓場から海辺へ

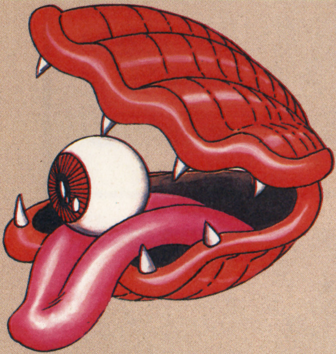


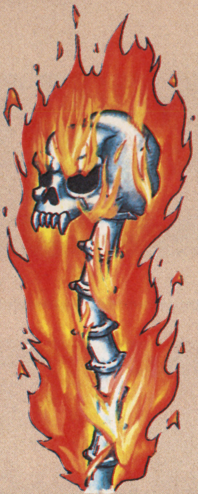
登場モンスター

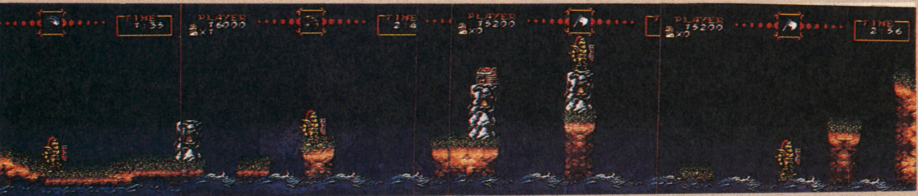
完全な横スクロールのステージ1。登場するモンスターは横から攻めてくるだけのヤツばかりで、とくに手強い相手はいない。強いてあげるなら、炎につつまれたガイコツ“スカルフラワー”が手強いと言えるが、別に戦わなくていい。

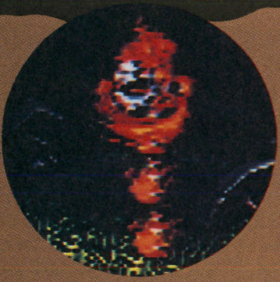
ゾンビ。人間の死体が魔界の気によって復活したモンスター。大量に出現して両側から挟まれるとややピンチだ。







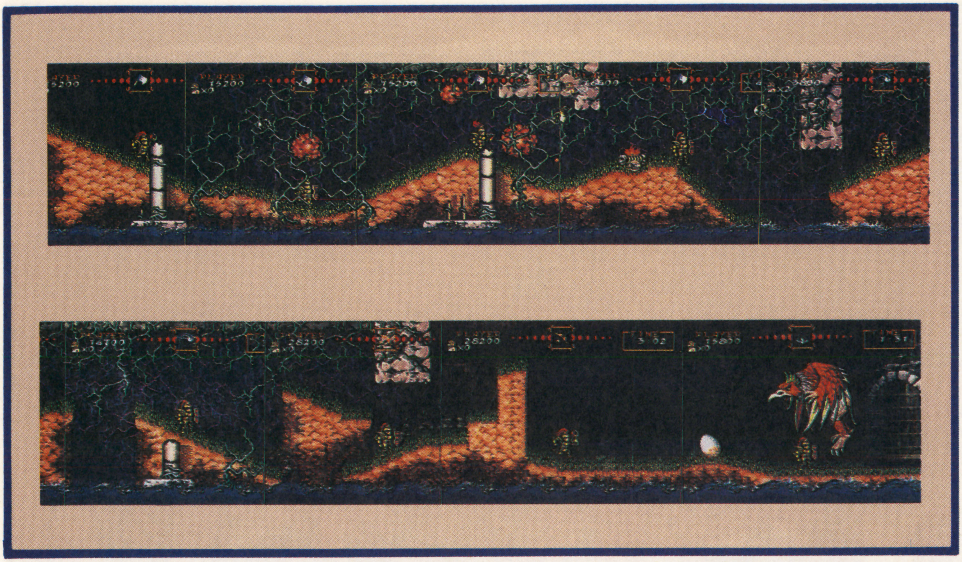




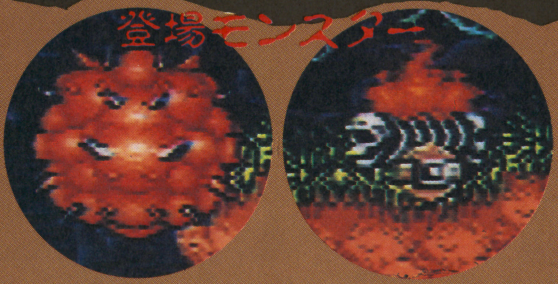
全身が炎につつまれているが、弱点は顔だけ。ヤリやナイフでの攻撃は、ジャンプの途中でするべし。

もともとただのノラ犬で、魔界の気により狂暴化した。いったんジャンプして接近してくる。

高波のあとに出現するシェールは、ジャンプしたあとで弾を吐く。タイミングさえつかめば楽に倒せるはず。



登場モンスター

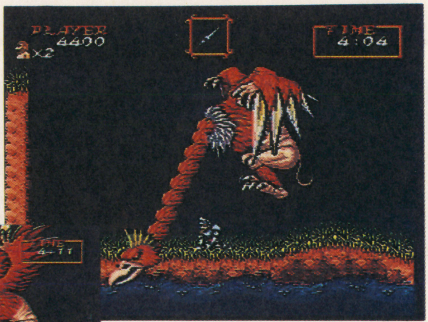


昔は魔界で人間を運ぶ荷車だったが、長い間魂を運んでいるうちに恨みや憎しみが染みつき、荷台に炎をともすようになった。坂を下ってくるだけだが、破壊できないので逃げるしかない

本体は小さいつぼみで、膨張し爆発することで周囲に種をまき散らす。膨張中ならば破壊が可能なので、早め早めに攻撃していこう。

ボス・コッカトリス

魔界の第１の門を守る魔界軍突撃部隊の指揮官。鳥型の魔物で、人間の魂を主食とする。自分の首を伸ばして人間を捕らえるのが得意だ。また、脚力もあり、不用意に足の下に潜り込むと、踏みつぶされるおそれがある。ときどき口から卵を吐くが、卵そのものは破壊できない。その卵からミニウイングが生まれて、同時に攻撃してくることもある。弱点は顔だけであり、ほかの部分を攻撃してもダメージを与えられない。



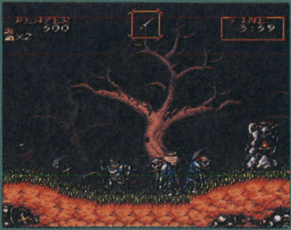
首をのばして攻撃してきた。ギリギリのところで見極めれば、逆に攻撃のチャンス。接近してガンカン攻めろ。

コッカトリスとミニウイングの複合攻撃。どんどんミニウイングを倒していかないと、次から次へと生まれてくるぞ。

攻略ポイント

❶ まずは小手調べ。ゾンビを倒せ

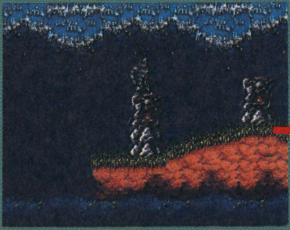
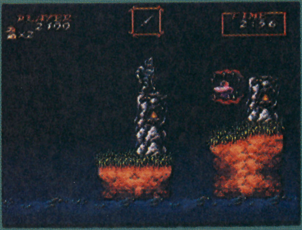
はっきりいって、こんなところで苦労しているようじゃダメ。どんどん攻撃してゾンビを倒していこう。間違っても逃げようとは考えずに、すべての敵を倒すつもりで戦うのがコツ。逃げ腰になると、はさみうちをくらいやすいのだ。


のっけからこれだけの数の敵が出現。片っぱしから倒していこう。

少し進むとほかのモンスターとの複合攻撃がある。あわてずに対処しろ。

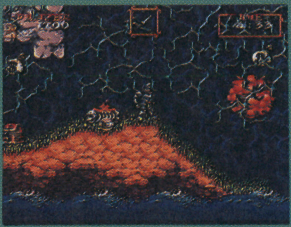
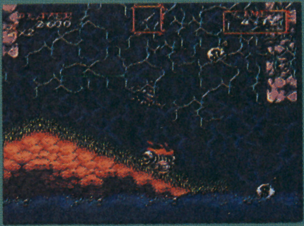
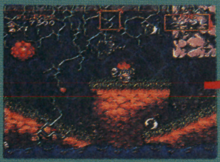
❷ 津波がくる前に石に乗る

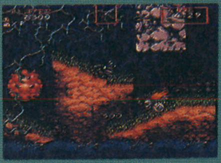
ステージ1の中盤。海辺で気をつけることは、突然津波が襲ってくること。ポイントとしては石柱の上に乗ったらしばらくじっとしてること。津波のときには石柱の上にいないと一発でアウトだ。津波が通り過ぎたあとは、貝のモンスター“シェール”に注意しよう。

❸ 地面の隆起にまどわされるな

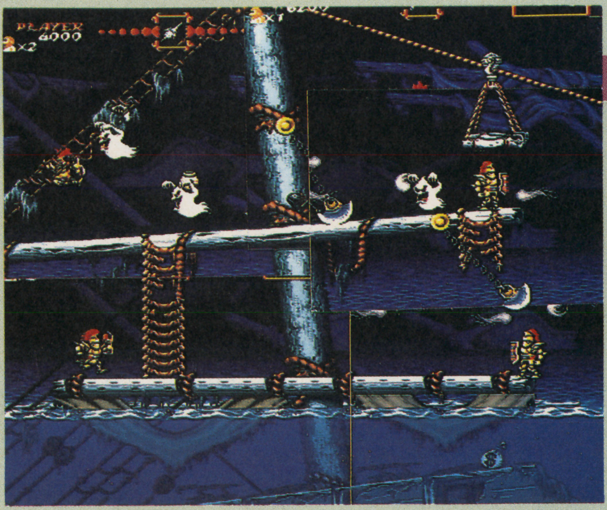
ステージ終盤は不気味な森のなかが舞台。突然地面が変化して、魔界の荷車“ベリアル”が突進してくる。あわてずに二段ジャンプを使ってよけるしかない。いっそ、どこでどのような攻撃があるかを覚えてしまえ。

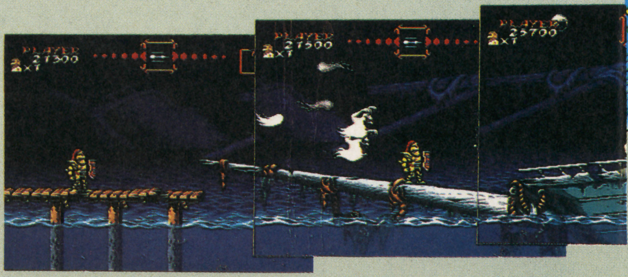


ステージ2

大海原&幽霊船



START

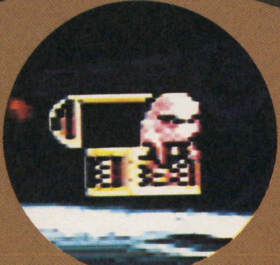


登場モンスター

ゴースト

人間の悪い心だけを集めた霊体。浮遊しながら移動して、人間を殺すという目的のために行動する。

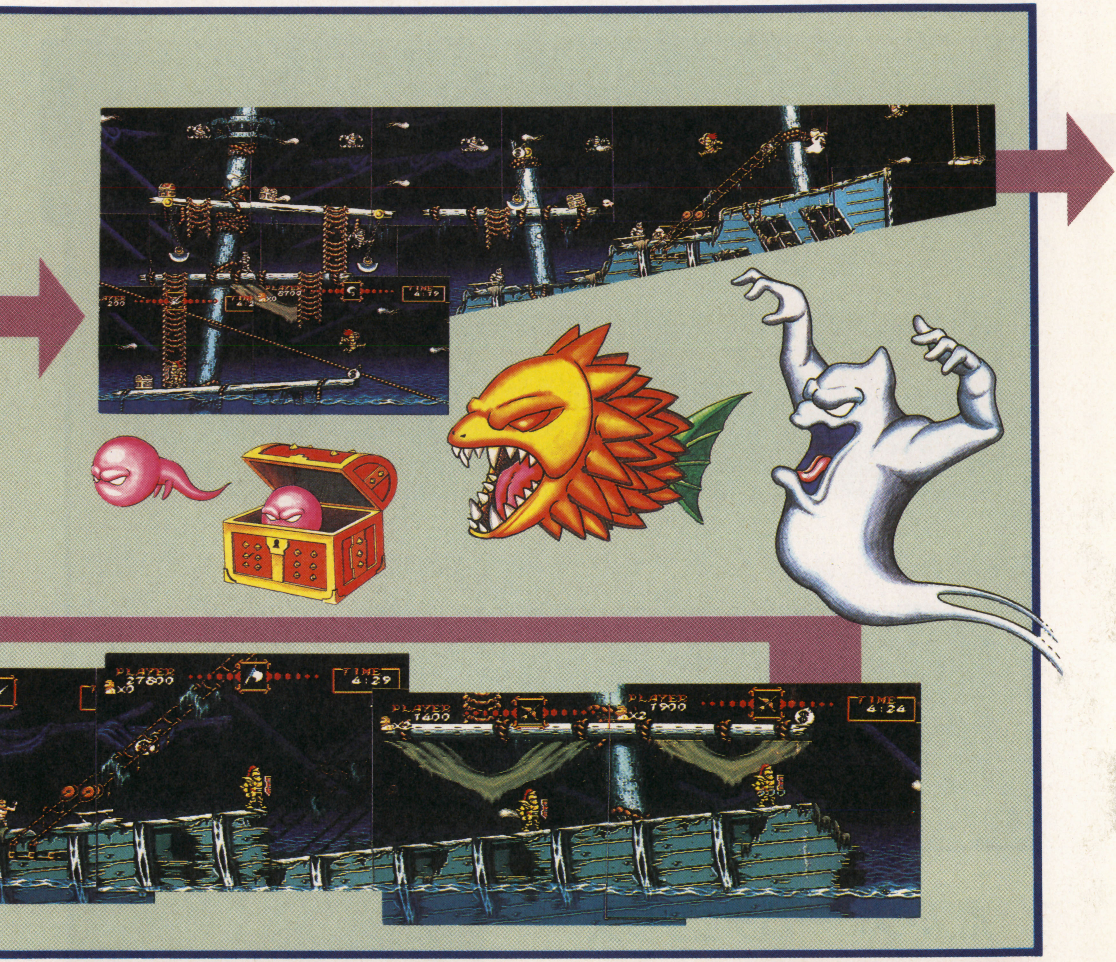
ミミック



宝箱の形をしたモンスターで、油断して寄ってきた人間を襲う。フタが閉じているときは攻撃不可。

ギロチン

船のマストにくくりつけられている。揺れを止めることも破壊することもできず、ただよけるだけ。



フライングキラー

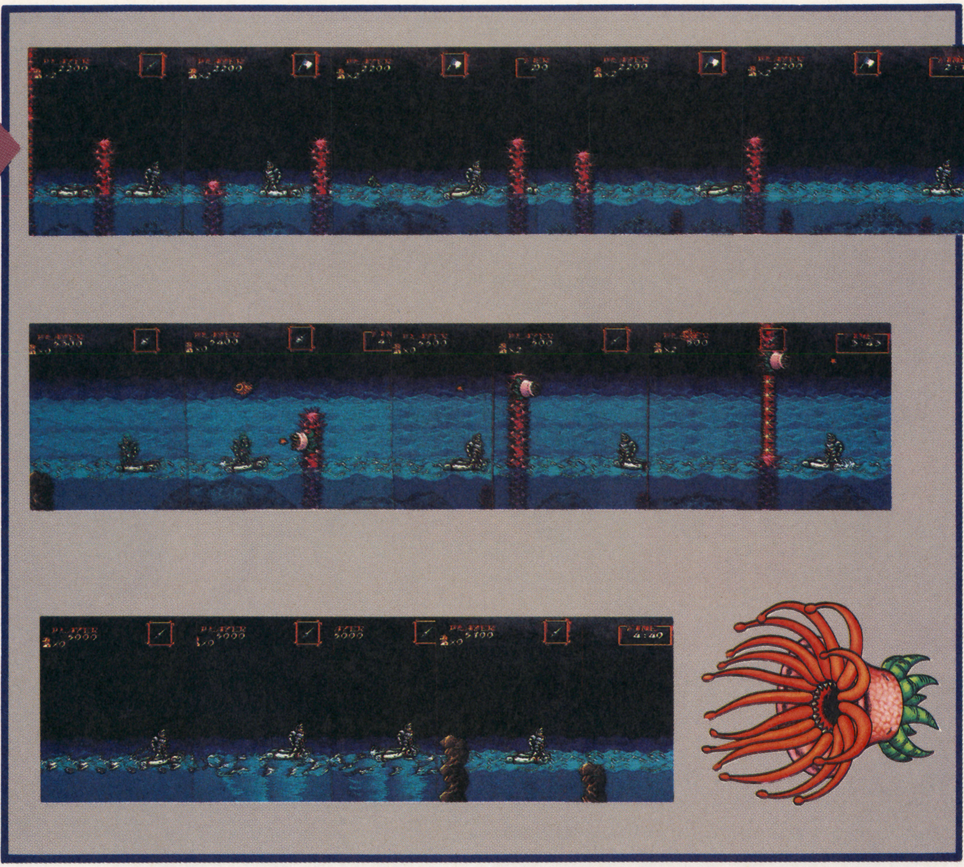
トビウオのモンスターで、人間が接近すると水中から飛び出してくる。何匹も同時に出現したら注意。

ハンニバル

珊瑚柱にへばりついている吸血のイソギンチャク。移動もジャンプもできないが、口から弾を吐く。

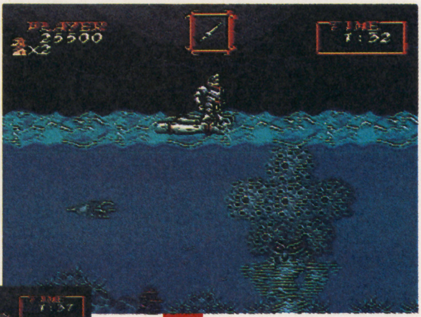
セイレン

半魚人のモンスター。人間より大きな体で波間をさまよい、敵の気配を感じると口から弾を吐く。



ボス・ストームチェザリス

魔界海底軍の将軍。フジツボの鎧をまとったカニ型のモンスターで、つねに足を高速回転させて渦巻きを発生させている。その渦巻きを推進力として移動したり海面から浮き上がったりするなど、巨体に似合わずなかなか多彩な動きを見せる。天候を自在にあやつることができ、高波が起きているのもこいつが原因だ。顔のあるあたりが弱点で、かなり攻撃有効範囲は大きいが、上下に揺れる水面での攻防になるので、かなりの長期戦になることだろう。



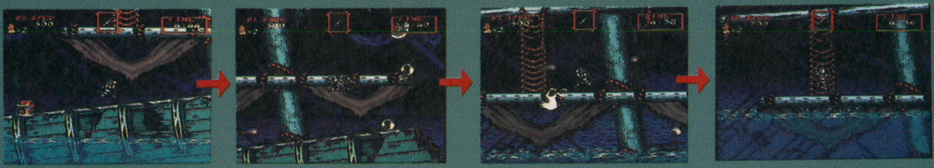
ロケットのような弾を何発も続けて吐いてくるので、無意味にジャンプしているとやられてしまう。

アーサーは波に揺られて上下するが、ストームチェザリスは波に関係なく移動する。だから手強く感じるのだ。

攻略ポイント

❶ スピードこそ命！

いまにも沈みそうな船を駆け抜けるステージ2。時間が経つと、船がズブズブと沈んでいくのだ。船が沈むということは海面が上がるということ。海面に触れるとアーサーは死んでしまうので、素早く行動しないといけないというわけだ。船は合計2回沈むぞ。



❷ 宝箱がたくさんあるわけさ

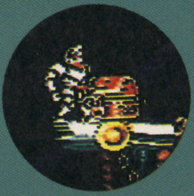
普通にプレイしていても、宝箱はなかなか出現しない。最初のころは「これじゃ黄金の鎧なんか装備できやしない」と思うかもしれないが、そんなことはない。実は、宝箱なんてのものは、そこらにゴロゴロしているのだから。

なのになぜ発見できないかというと、ほとんどの宝箱は、特定の場所で特定の動きをしないと出現しないから。変なところでしゃがんでみたり、はしごを降りてみたり、ジャンプしてみたりすると、ほうら宝箱がジャンジャン出現するでしょ？

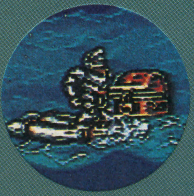
まず1個。ジャンプばかりしていると出現する。

また1個。これは普通に進んでいけば出現する。

さらに1個。危ないことすると出現する。



またまた1個。ここまで来れば出現する。

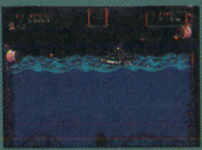


ついでに1個。ジャンプで出現する、はず。

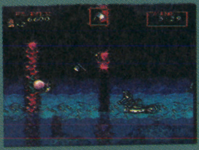
その隣にまた1個。しゃがむと出現する、はず。

❸ 武器の差がろこつに出るぞ

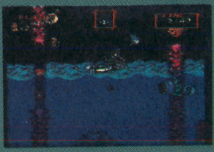
ステージ後半の嵐の海では、装備している武器によって難易度がガラリと変わる。自分が使い慣れていない武器を装備していた日には、とうてい先に進めないことだろうて。



ヤリ、ナイフ、カマなどが便利でよい。○



オノやクロスソードでもどうにかなる。△



たいまつなんかで突破できたらスゴイことだ。×

ステージ3 溶岩世界&無限の塔

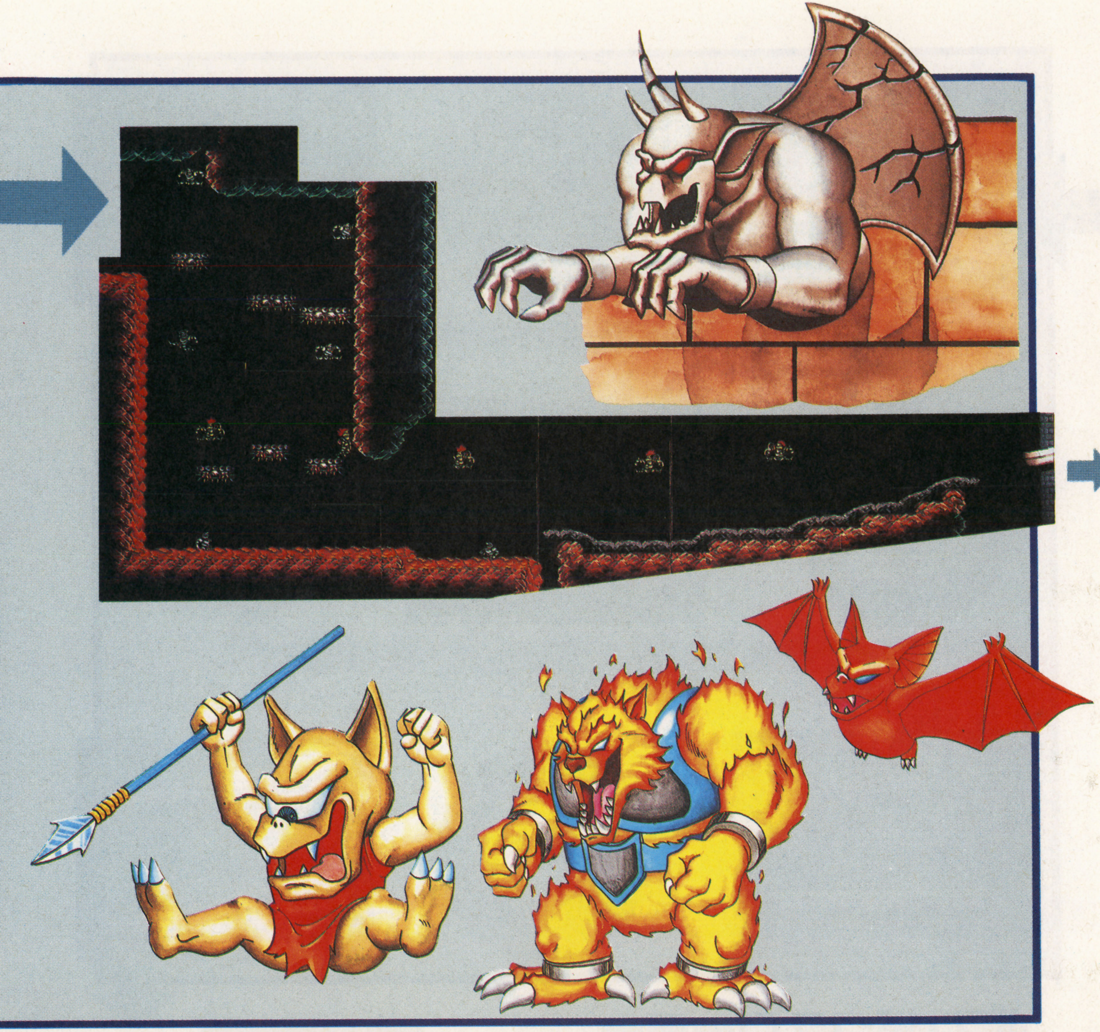
登場モンスター

レッドアリーマーA

いままでの魔界村シリーズで、アーサーを苦しめたレッドアリーマー、レッドアリーマーキングに続き、その種族のなかでもっとも狂暴なのが登場。それがこのレッドアリーマーエースだ。自在に空中移動し、素早い動きで攻撃をする。装備している武器によっては、まるで歯が立たない強敵だ。

グリリアン

火の邪霊が実体化したもので、燃えさかる体をもっている。口から火炎を吹いて攻撃してくる。



コウモリ

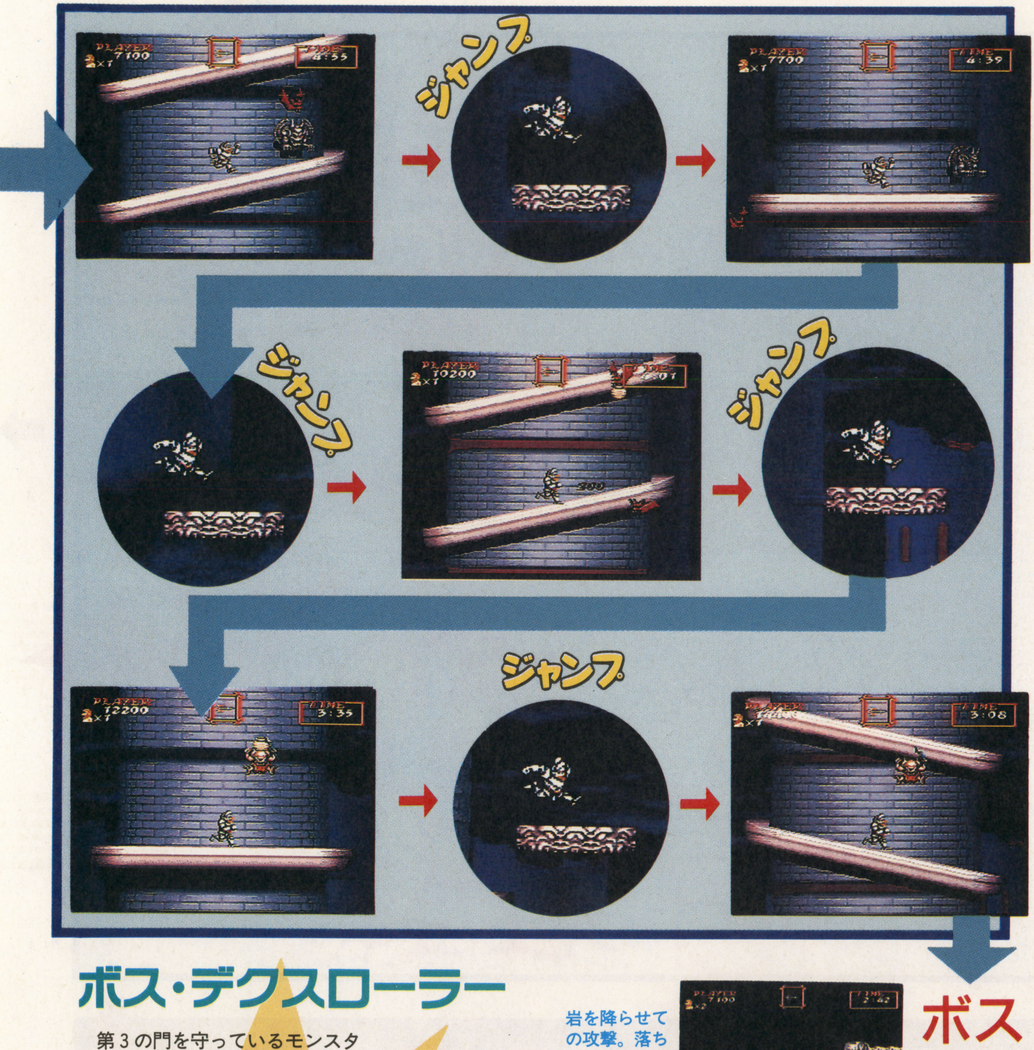
もともとは塔のなかに巣喰っていたコウモリがいつしか魔族になった。いまでは吸血になっている。

ガーゴイルの像

塔の飾りにすぎなかったのだが、魔族が命を吹き込み城の防衛装置にした。でも攻撃はしてこない。

プチゴブリン

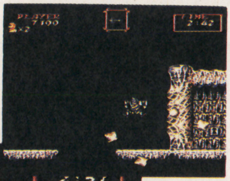
塔の警備にあたる兵士。小さな体を生かして真上から飛び下りてくる。見た目よりも頑丈なので注意。



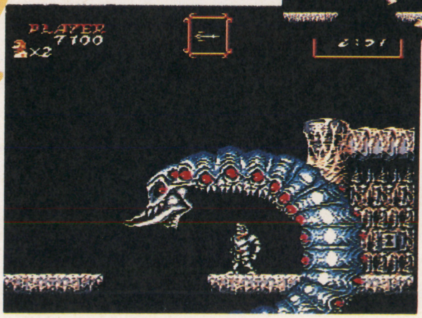
ボス・デクスローラー

第３の門を守っているモンスターは、魔界第１軍の総指令。イモムシやムカデのような節足動物で、何かの幼虫であると言われているが、詳しいことは知られていない、体は頑丈な皮膚に覆われていて、一切の攻撃を受けつけないので、顔を集中的に狙うしか倒す方法はない。

コイツの攻撃方法は、まず獲物のまわりを取り囲んでグルグル回ること。そして逃げ場をなくしておいてから岩を降らせたり、投げつけたりするのだ。



岩を降らせての攻撃。落ちついていればよけられるとは思うけど。

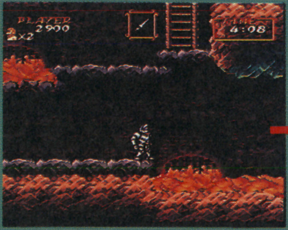


ぐるんぐるん回転するデスクローラー。タイミングを取り、頭を狙って攻撃しよう。

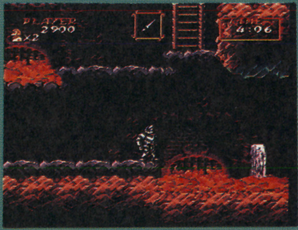
攻略ポイント

❶ ジャンプのテクニックが生死を分ける

このステージは、ジャンプのタイミングがとてもシビア。流れる溶岩のなかから突き出している狭い足場を渡り歩いていかなくてはならないのだ。ジャンプした直後にふたたびジャンプする連続二段ジャンプを駆使して進んでいこう。



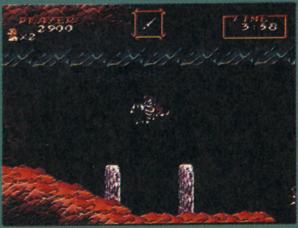
最初は足場がない。どうやって突破しようかと悩んでいると……。



溶岩のなかから足場が出現。あの上に着地できれば、死ななくてすむ。

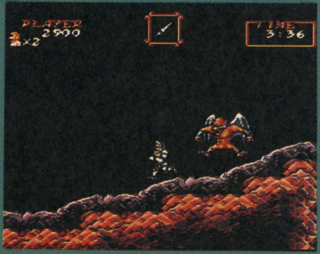
普通にジャンプするだけで突破できることもあれば……。

足場と足場がこんなに離れていて、二段ジャンプが不可欠なところも。



さらに、このように中途半端な距離が残っていることもあるのだ。

❷ ついに登場、レッドアリーマー！



ステージ3の中盤。ついにレッドアリーマーの登場だ。

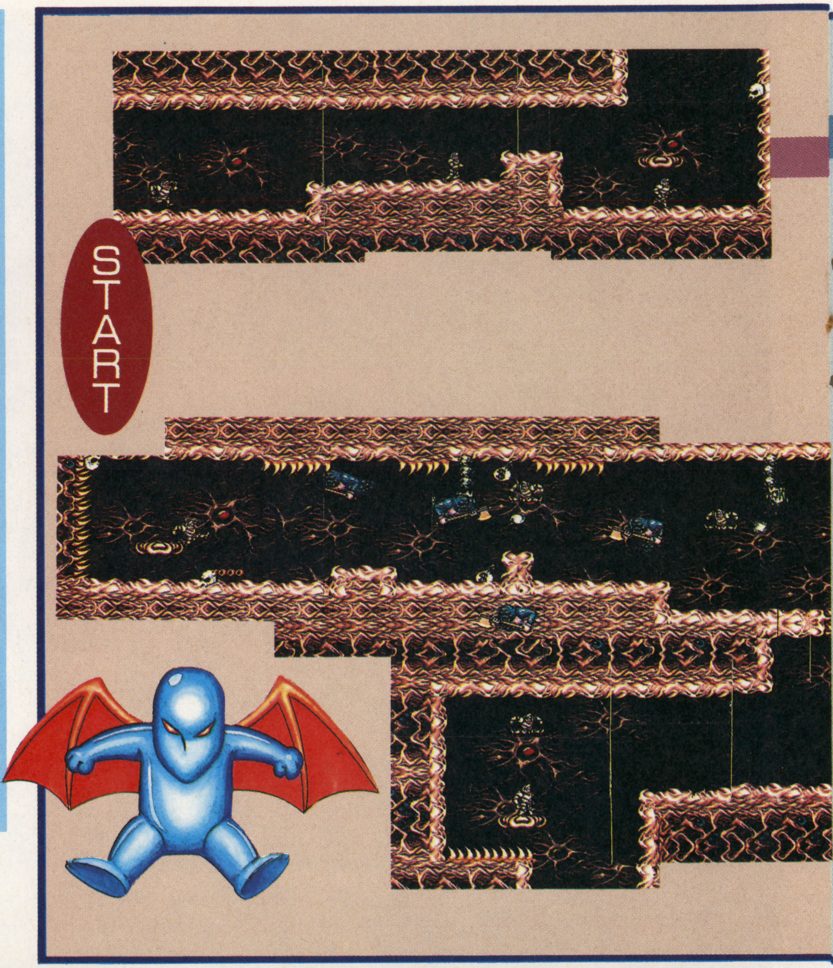
魔法があれば楽に倒せるんだけど、ない場合は苦戦しますぜ。

魔界村シリーズでおなじみのレッドアリーマーが、ようやく登場する。コイツはほかのモンスターとはひと味違うから、じっくりと攻略法を読んでくれ。

まず、魔法が使える状態なら、迷わず魔法で倒してしまおう。正々堂々と戦わなくちゃイヤだ、なんてことは言わないように。

魔法がない場合は、とにかくじっとしないで動き続けること。ジャンプしながら攻撃することに活路があるはずだ。

ステージ4
内臓世界＆回転地獄



登場モンスター

イーグラー

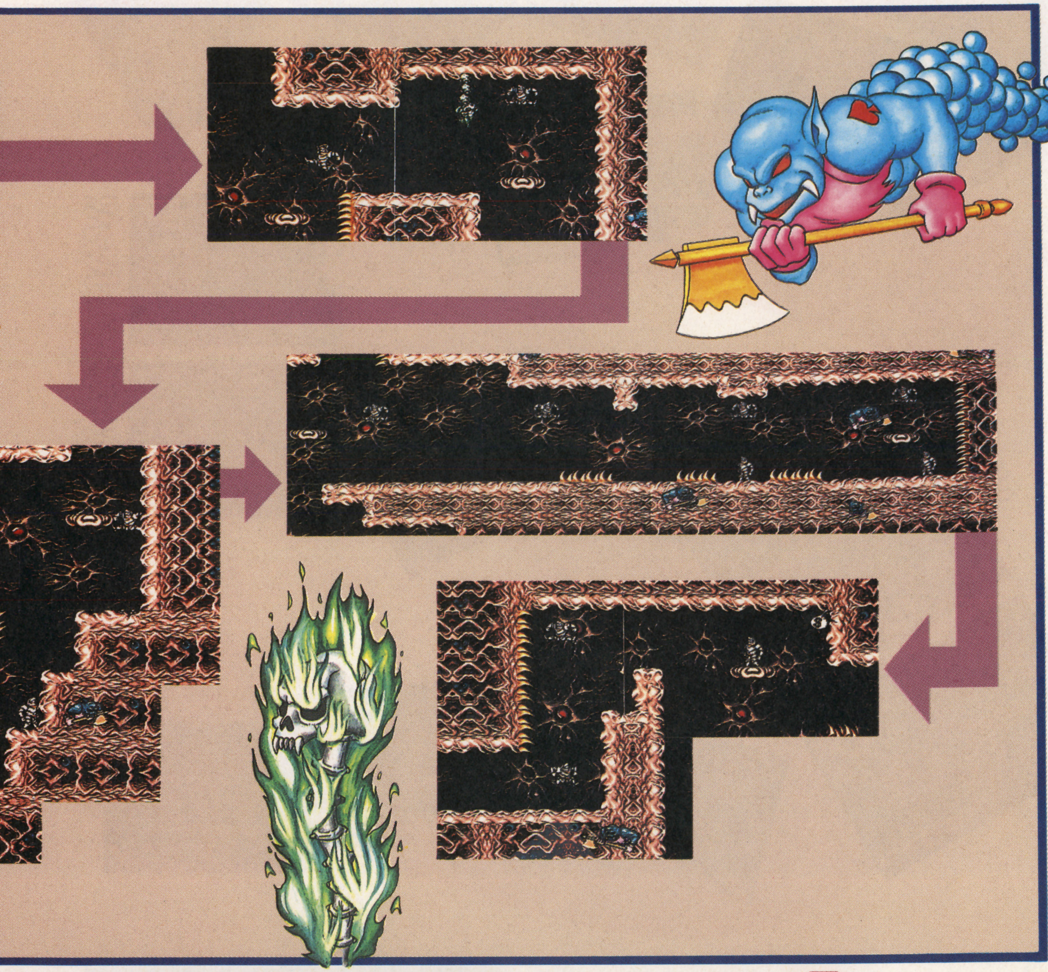
魔物の腹に食われた下級魔族の生き残り。未消化のまま本体の魔族の機能が停止した死にぞこないだ。

ブルーキラー

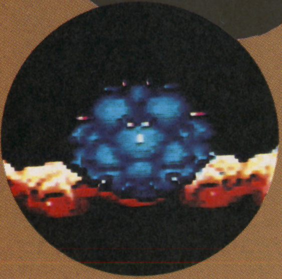
魔物の腹に巣くう小さな魔族。そこらじゅうに抜け道を作っているため、神出鬼没である。

スカルフラワー・マルチ

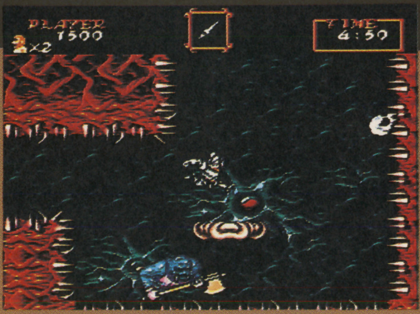
スカルフラワーの種が魔物の体内で発芽したもの。長い間体液を吸っていたので炎の色が変化した。



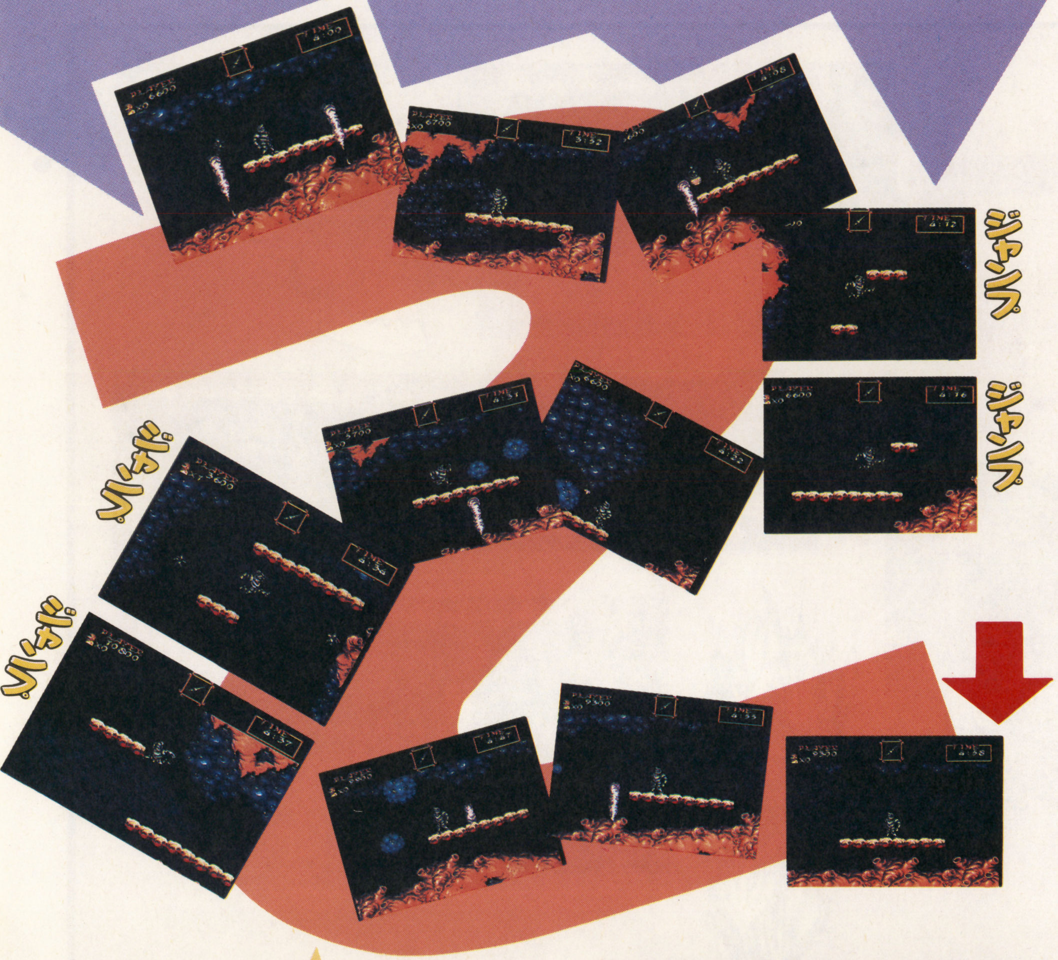
ローズバット



ステージ1に登場したローズバットと基本的には同じ。接近すると膨張し、いずれ破裂する。

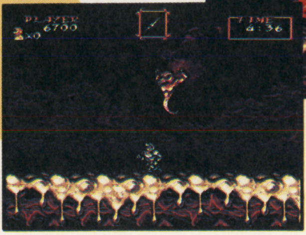


しかし、最大の敵はステージそのものを構成する巨大な魔物の内臓なのだ。落ちたら死ぬぞ。

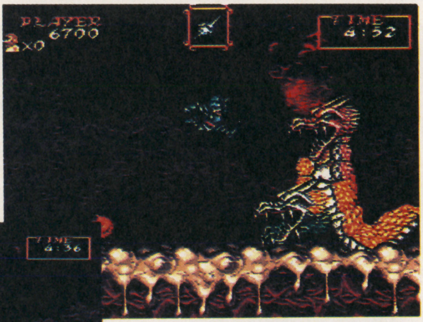


ボス・ヒュードラ

魔界第４の門を守るのは、魔界独立混成部隊の指揮官。ステージ４そのものを構成する巨大な魔物の子供であり、生まれたあとは腹のなかで成長した。普段は小さい竜人の姿をしているが、戦闘状態になると３人の竜人が合体して３つの首をもつ竜に変身する。それぞれの首が弱点であり、すべての首を倒さなければならない。なお、竜人の状態のときはいかなる攻撃も受けつけないので、ひたすら逃げるしか方法がない。



竜人の状態のヒュードラ。こうして見ているとかわいいヤツなのに、合体するとあんな狂暴な姿になるなんて。

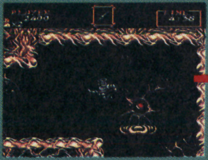


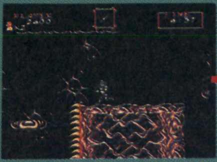
３つの首はそれぞれ独立した動きをする。ひとつずつ確実に破壊していかないとなかなか倒せない。

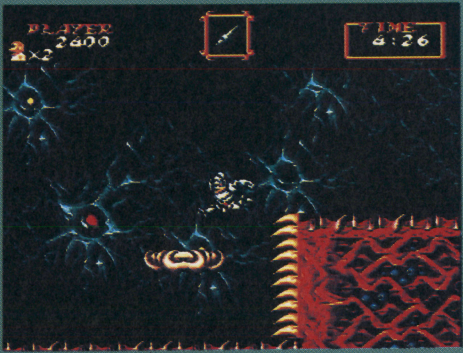
攻略ポイント

1 テンポよく行動すべし

魔物の内臓の壁は、ときどき鋭い爪を出してそこにいる者を傷つけようとする。そんな徴候が見えたら、素早く宙に浮いている足場に飛び移れ。のんびりしていると死んでしまうぞ。





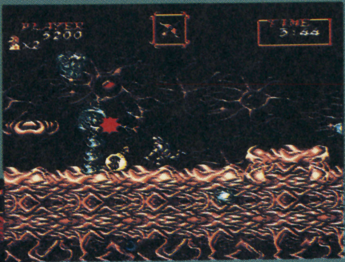


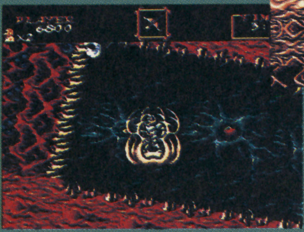
2 回転の前に敵を倒す。

足場に乗り移ると、画面全体がグルグルまわり出す。回転している間は基本的に敵の攻撃はないが、回転が終わるとふたたび敵が攻撃してくるのだ。

ということは、回転が始まる前に、もしくは回転している途中で敵をどんどん倒していけば、それだけ回転が終わった後の戦いが楽になるということだ。

回転している間、ぼーっと画面に見とれているようじゃダメ。いつでもどこでも戦いの精神を忘れることなかれ。





当たらないと思っても、とにかく攻撃し続けることが大切。もし当たれば回転が終わった後で楽になるのだから。

3 無駄なジャンプは死を招く

ステージ4の後半は、画面全体がグラグラ揺れるなかでの戦いになる。足場はそれなりに広く、その足場ごと強制的にスクロールしていく。

敵の数はそれほど多くないが、空中をフワフワと飛んでいるブルーキラーには注意が必要だ。ときおりアイテムの入った袋をつけているので、ブルーキラーを倒してアイテムを取りたくなるのだが、なかなかアーサーの正面に降りてこない。

ジャンプして倒そうとすると、ジャンプしている間に足場が強制スクロールによって移動したりする。これで死んだりするととても恥ずかしい。

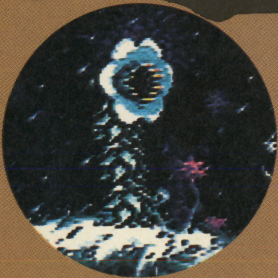
じっと足場に乗っているのが一番楽だし、一番安全なのだ。アイテムを狙いにいくのはもっと上達してからにしよう。

ステージ5

雪の山脈&氷霧の世界

登場モンスター

フラ・ワラワス



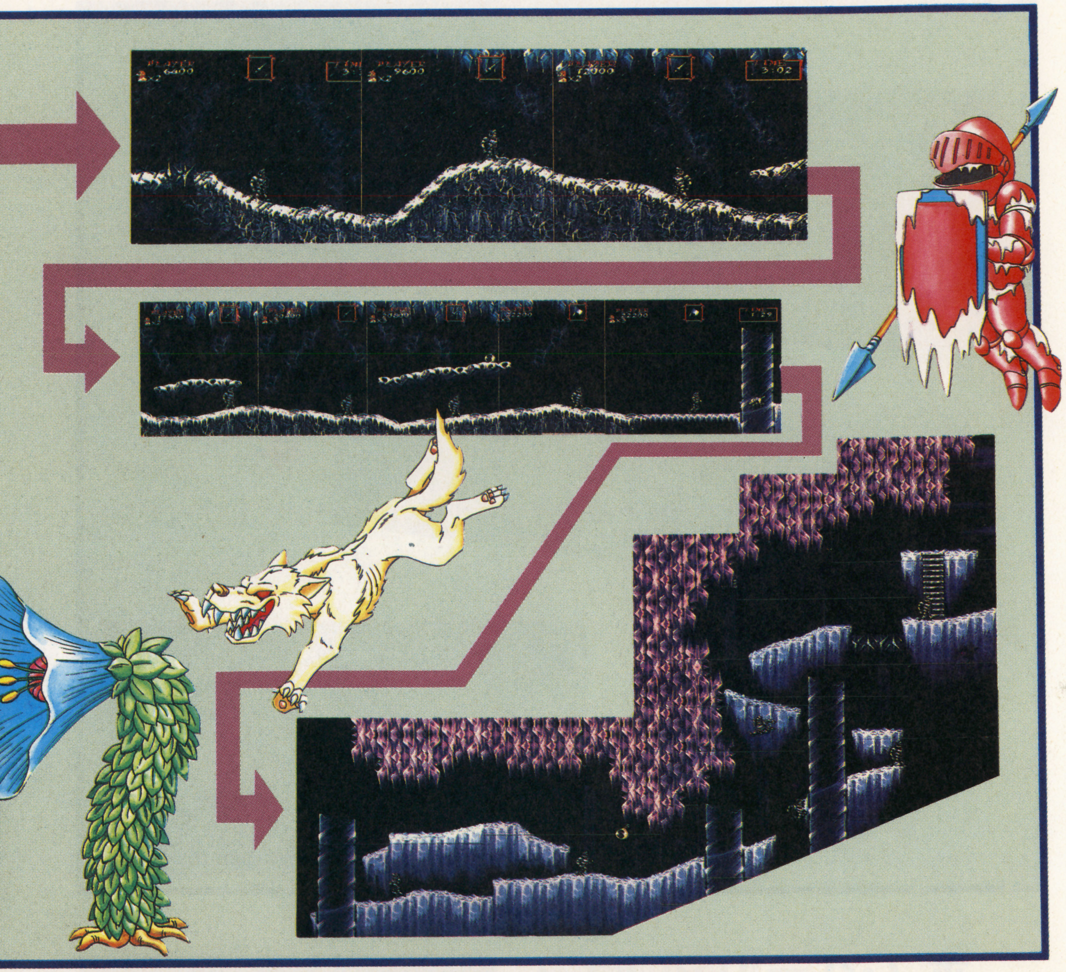
凍土でも棲息することができる植物。アーサーが接近すると首をもたげ、種を吐いて攻撃する。

フライングナイト

冷気の魔力が充満した空の鎧。前面に持っている氷の盾はいかなる攻撃もはね返す。

ウー

巨大な熊の姿をしたモンスター。口から冷気を吐いて攻撃してくる。雪崩とともに出現することも。

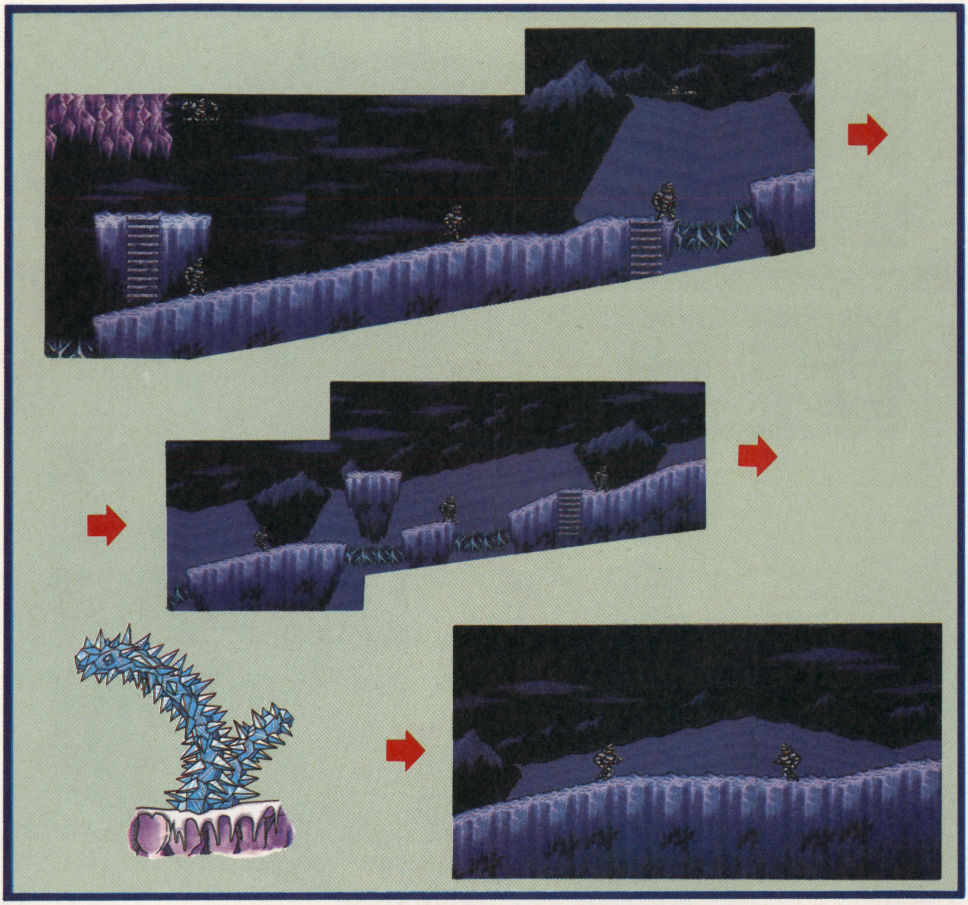


アイシング

氷でできた触手状の物。動物の熱を察知して成長する。動物の血が栄養源らしい。

マッドドッグ

まだ魔族にはなっていないが、かなり狂暴化した犬。何かをみつけると集団で襲いかかる。



ボス・ベールアロケン

第５の門を守るのは、魔界第６軍の将軍ベールアロケン。氷の世界を支配している魔人と恐れられているモンスターだ。全身が氷でできており、触れる物すべてを凍てつかせる。

普段は彫刻のように動かないが、アーサーが接近すると下半身が消え、上半身だけが宙を浮遊して自在に動きまわる。ときおり吐く弾は空中で分裂し、それに触れると体が凍りついてしばらく行動できなくなる。

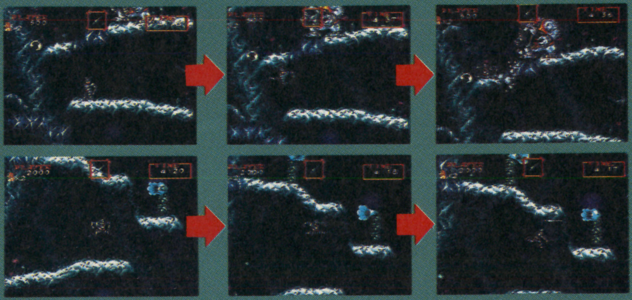
上半身だけとなって自在に飛びまわるベールアロケン。ジャンプしながらでないと攻撃するのが難しい。

最初はまったく動かないので、そのまま通り過ぎられるのかと思うかもしれないが、世の中そんなに甘くない。

攻略ポイント

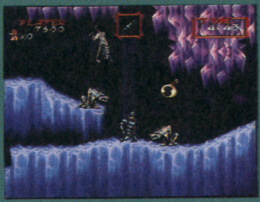
❶ 氷霧の世界は二段ジャンプが決め手

上へ上へと進んでいくステージ5。ところどころ道がなくなっていて、そこにはトゲトゲの氷が待っている。ジャンプを駆使して突破していこう。また、二段ジャンプを使わないと倒せない高さに敵がいる場合もある。なんにせよジャンプが大切なステージだ。



❷ 敵モンスターの数が多いのだ

「超魔界村」は、一度に登場するモンスターの数はさほど多くないのが特徴。しかしこのステージは、群れをなして攻撃してくるヤツがいるので、一画面に4～5匹の敵がひしめく状況になることもある。あわてず、1匹ずつ倒していこう。



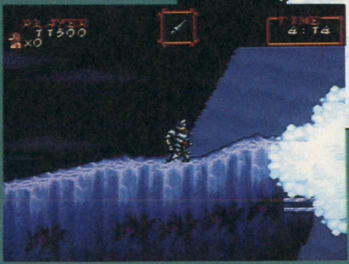
ステージ5後半部でアーサーが死んだ場合、このようにモンスターがたくさんいる地点から再スタートとなる。気を抜いてるヒマはないぞ。

❸ 雪崩に注意しろ

ステージ5の最大の見せ場は前方から出現する巨大な雪崩。画面がグラッ、と揺れたら要注意。直後に雪崩が押し寄せてくるはずだ。

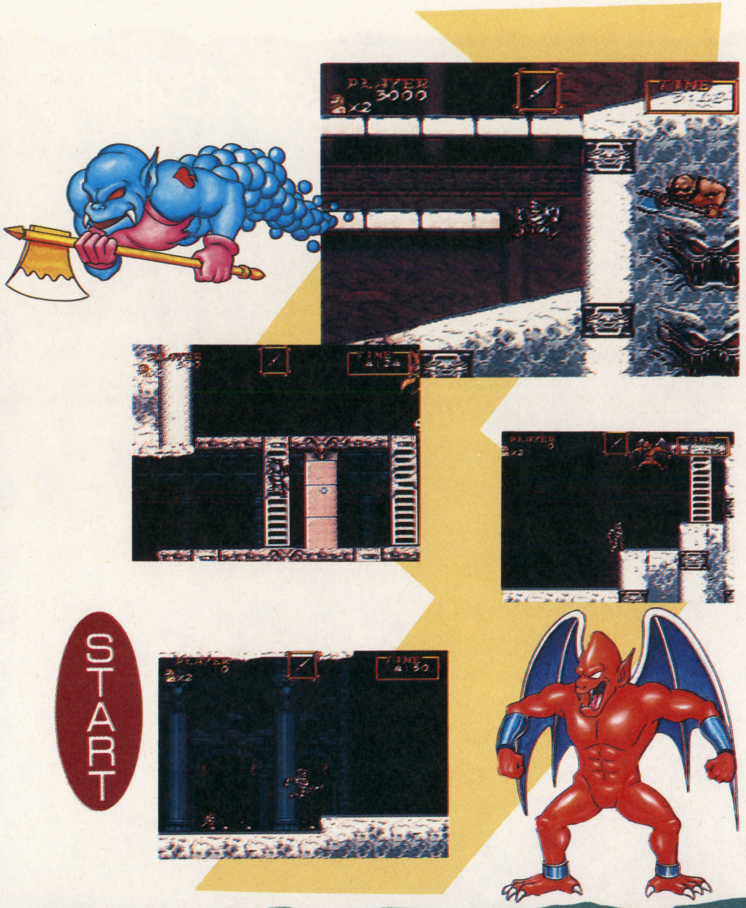
これを避けるためには、高いところに避難すればいい。避難する場所がない場合は、ひたすらジャンプを繰り返して、雪崩が通り過ぎるのを待とう。ただボーッと立っていると、雪崩に押し戻されてしまう。大自然もときには脅威ですな。

押し寄せる雪崩。走って逃げても追いつかれてしまうし、ここは正面から受けて立とう。



雪崩に飲み込まれないように必死でジャンプ。しばらく耐えていれば、いずれ雪崩は消えていく。

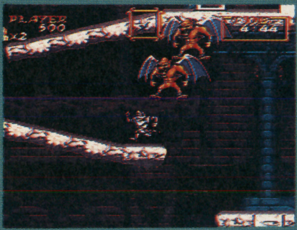
ステージ6 魔界の城①

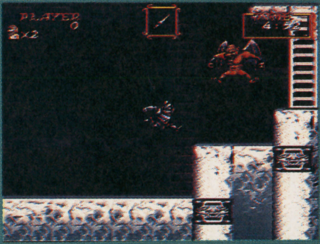


攻略ポイント

スタート地点から最後のボスまでの距離は短いものの、手強い敵キャラがどんどん登場するステージ。なんと、スタート直後にレッドアリーマーが２匹も登場する。黄金の鎧を装備しているならともかく、通常ではかなり苦しい。

レッドアリーマーが出現したら、とにかく画面が先に進まないように注意して、そいつを倒すことに集中したい。少し先に進んでしまうと、２匹目が登場して手に負えなくなってしまう。ここが突破できる実力があれば、その先はどうにかなるはずだ。

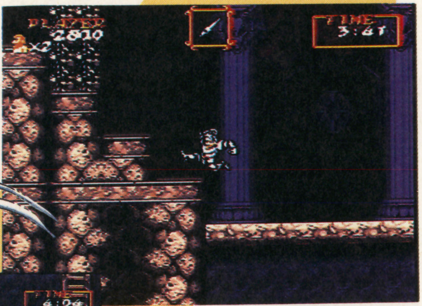


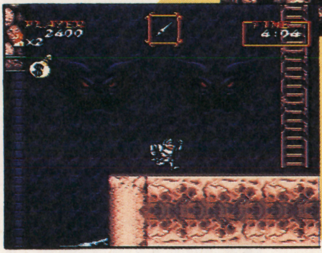


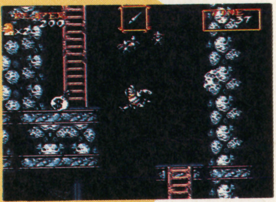
レッドアリーマーが登場。ここではレッドアリーマーを倒すことだけに集中していたい。

ヘタに逃げようなんて考えて先に移動すると、いつしかレッドアリーマー２匹を同時に相手にすることに。

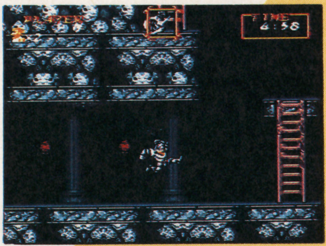
ステージ7 魔界の城②

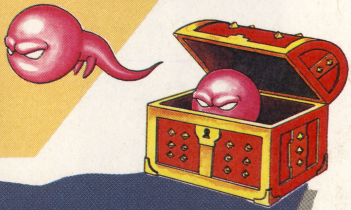






START

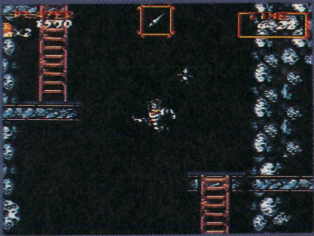




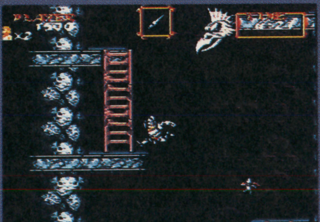
攻略ポイント

前ステージと同じく、ステージそのものの長さはかなり短い。コツさえつかめればボスに会うことはそれほど難しくないだろう。

最初の難関は、上へ上へと登っていくときのギリギリジャンプの連続だ。途中にステージ1のボス、コッカトリスが待ちかまえている。首が壁にめり込んでいて自在に移動できないので、遠くから二段ジャンプと組み合わせた攻撃で倒していきたい。倒さずに逃げるのはかなり難しい。



首をのばしたタイミングを計算して、二段ジャンプをしながら攻撃だ。ボウガンを装備しているととても楽。

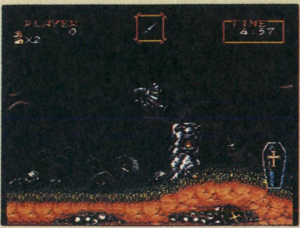


コッカトリスを倒したからといって安心してはいけない。ギリギリジャンプをしないと先に進めないのだ。

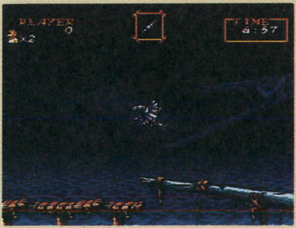
最終ステージ…?

長い長い戦いを終え、ついにステージ7のボスを倒した。あと戦っていないのは最後の大ボスだけ。さあ、最後の戦いに向けてラストスパートだ。

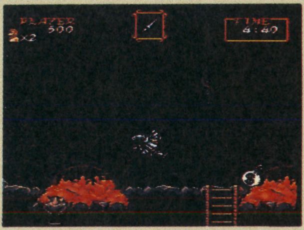
最後の戦い!



はい。ステージ1の画面です。なぜここにこんな画面を紹介するかと言うと…。



お次はステージ2。この画面に最後のボスと戦うための重要な意味があるのです。



ステージ3。普通にプレイして普通に大ボスを倒せばいいのは普通のゲーム。

攻略ポイント

❶ なぜプリンセスはさらわれ続けるのか？

魔界の住民は女の子をさらうのが趣味なのだ。というのは真っ赤のウソである。

アクションゲームでは、さらわれた女性を助けに行くというシチュエーションは定番だ。それにしても、なぜプリンセスが毎回魔界に連れ去られるか疑問に思ったことはないだろうか？

実は「超魔界村」では、その謎が紹介される。最後まで到達できた人だけが、その理由を知ることになるのだ。

❷ 宝箱の中身は知っているか？

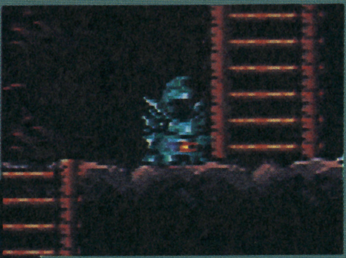
宝箱の中身は、大別すると4つに分けられる。

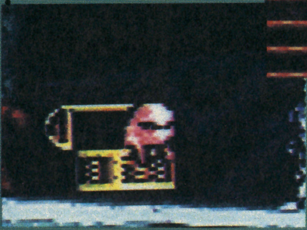
ひとつは鎧や盾などのパワーアップアイテム。これが入っている宝箱が一番多いだろう。

また、武器が入っている宝箱も多い。ステージによって出現する武器の種類は、あるていど決まっているようだ。

そしてワナや魔法使い、さらに重要なものも入っているのだ。

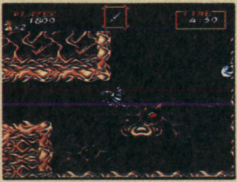
普通は鎧や盾、もしくは武器などのアイテムが入っていることが多い。しかし、それ以外のものもある。

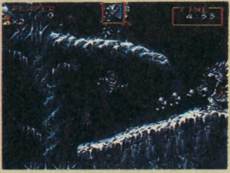




このようにワナである宝箱もある。そして、ワナでも武器でも防具でもないアイテムが入っている宝箱もあるのだ。

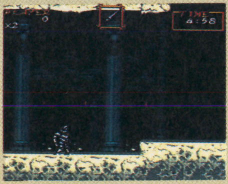
ステージ4。アクションゲームの代名詞ともいえる「魔界村シリーズ」は、そんなに甘いゲームではないことはみなさん知っているはず。

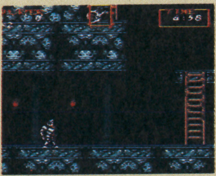




ステージ5。だから、最終ステージを紹介するページで、いままでに通過してきた7つのステージの画面を並べているのです。

ステージ6。何を言っているのか全然わからないと思いますが、この画面と次の画面は、いままでのステージよりも最終ステージに深く関係します。





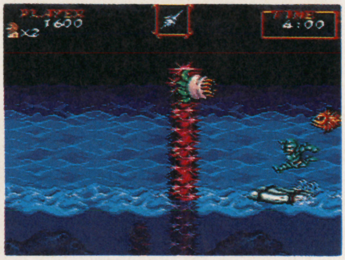
ステージ7。さて、7つのステージの画面を並べた意味。超魔界村のエンディングを見た人には、きっとわかることでしょう。それじゃ、さようなら。

難度別“超魔界村クリア法”

①ビギナー

普通の人間が普通にプレイして普通に楽しめるレベル。「超魔界村」の難易度は、基本的に敵の堅さ（何発の攻撃を加えれば倒せるか）の違いによって決定するが、ビギナーレベルだと、ほとんどのザコキャラは１撃で倒せる。

まずほとんどの人がこのレベルでプレイするだろう。普通の技術のもち主なら、ビギナーレベルだってかなり難しく感じるはず。



敵キャラが堅くないとはいっても、ほかのレベルと比べての話だ。別のゲームと比べればけっこう堅いほうだろう。

②ノーマル

アクションゲームに自信がある人が、その技術をフルに発揮（はっき）して楽しむレベル。普通のプレイヤーがこのレベルを選ぶときは、どのステージはどの武器が有効で、この武器を装備すると地獄を見るぞ、ということを把握（はあく）してからにしたい。

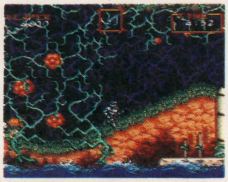
難易度設定をしなければこのレベルでゲームが始まる。腕に自信があればどうにかなる。敵の数は変わらないんだけど、ビギナーレベルに比べるとボス戦が苦しく感じられる。

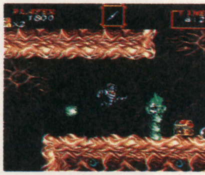
③エキスパート

ゲームの技術で飯が食えるエキスパートたち（熟練者）がプレイして、必死の形相になってどうにかゲームが進展するレベル。まず敵キャラの出現のアルゴリズムなどをばっちり把握するほど、ゲームに没頭しなければクリア不可能。

最初からこのレベルを選んでプレイするのは、よほどの腕自慢か自虐趣味のある人だと思う。まずビギナー、ノーマルをクリアしてから挑戦するようにしたい。

敵がとても堅く感じる（実際に堅いんだけど）。立ち止まって攻撃する時間が長くなるので、プレイ時間がかなり長くなるはず。

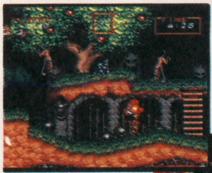




ここらへんのステージになると、よほどの腕がなきゃ突破できない。メチャ難しいぞ。

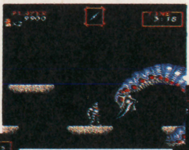
④プロフェッショナル

宇宙人のために設定されたレベル。まともな人間は絶対クリアできない。「俺、ゲームのテクにはちょっと自信あるんだ」などとほざく友人の鼻っ柱を折るのに最適。ここがクリアできたらゲーマーになれる保証つき。



こんなに難しくしても、楽しんでプレイする人がいるんだよな…。

ちょっと先に進むのもひと苦労。ステージ１でこのざまだ。



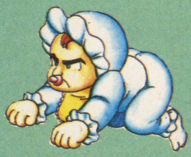
このレベルでこいつと戦うのはツライぞ。

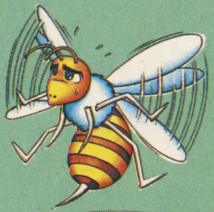
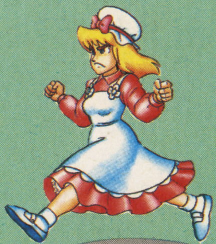
攻撃しても攻撃しても敵が死なない。こいつら本当に倒せるのか？　不死身じゃないのか？

おまけ討論会

魔界に魅せられた男たち(笑)

少年A　というわけで、あまりに突然ですが「超魔界村」についての討論会を始めたいと思うのですが…。
少年B　本当に突然だな。だいたい付録でこういうふざけたコーナー作ってもいいのか？
少年A　いやあ、別にいいでしょう。ふざけて討論するわけじゃないし。
少年B　俺もふざけるつもりはないんだけどさ、なんかこのページだけ浮いてる気がして気になるんだよ。
少年A　そ、そんなことないっしょ？
少女C　計算を間違えてページがあまったんじゃない？
少年B　お、スルドイ意見。きっとそうだぜ。
少年A　そ、そんなこと……。
少女C　図星みたいね。
少年B　ギリギリになって気づいたんだな。それで無理やり最後のページを埋めた、と。
少女C　まるで納期に追われるゲームプログラマーみたい（笑）。
少年A　………。
少女C　あれ、静かになっちゃった。
少年B　おーい、何か言えよー。
少年A　あ、そうそう。納期に追われるといえば、この「超魔界村」もギリギリにマップを差し替えたりして、最後まで厳しく内容をチェックしてましたよね？
少年B　お、無理やり本題を戻したな。
少女C　見上げた司会根性ね。
少年A　でしょ？　じゃ、本題に入りましょう。
少年B　おお。いつでもいいぜ。
少年A　それじゃ、"魔界村シリーズ"が発売されるたびにいわれる難易度についてですが、その点はどうですか？
少年B　どうですかって？
少年A　いや、だから肯定か否定か。
少年B　いやいや、否定はしないよ。だって楽しんだもん。それにそんなに難しく感じなかったし。最終的にかなり難易度を調整してくれたし、万人が楽しめるように改善されたんじゃない？
少女C　「超魔界村」の難しさってマップの難しさじゃないからね。どこでジャンプすればいいかを覚えて、落ちないようになればそんなに難しくないはずよ。
少年B　誤解されてるんだよね。シューティングゲームが"難しい"のは、反射神経が追いつかないから"難しい"んだけど、「超魔界村」が"難しい"のは、何をすればいいのかはわかってるのに、それが実行できないことが"難しい"んだ。だから慣れてくると難しく感じなくなる。そこの違いをわかってほしいよな。
少女C　「こんなの突破できない！」と思えるところがだんだん簡単になっていくものね。それが快感！
少年A　なるほど。"魔界村シリーズ"に思い入れたっぷりの意見、ありがとうございました。それじゃ、この討論会はこのへんで失礼します。
少女C　なによそれ。まだ言いたいことたくさんあるのに！
少年B　始まりも強引なら、終わりまで強引なのかよ。まいったぜ。



1991年10月18日発行（隔週金曜日発行）
第２巻19号通巻21号特別付録
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です